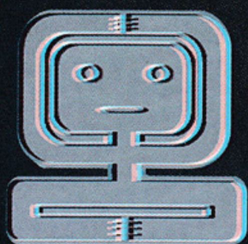


ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 1(10), ГОДИНА II, ЯНУАРИ, 1999 Г.

ЦЕНА 990 лв.

www.multimedia.bg/gamemania

ПРЕГЛЕД PC:

CARMAGEDDON 2
ANNO 1602
DELTA FORCE
PETZ: CATZ 3 AND DOGZ 3
RETURN FIRE 2

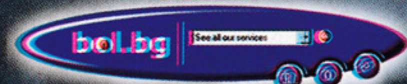
ТОП НОВИНИ

НАРЪЧНИК:

TOMB RAIDER 3
NEED FROM SPEED 3
SMALL SOLDIERS
CAEZAR 3
RAINBOW SIX
TEKKEN 3
Z
MADDEN '99

ПРЕГЛЕД TV:

FIFA '99
NINJA: SHADOW OF DARKNESS
QUAKE
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME



ИГРА НА БРОЯ:

TOMB RAIDER III™

ADVENTURES OF LARA CROFT

МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

CARMAGEDDON 2

W'95/PSX/N64, P166, 16M, x4

Издател SCI
Производител STAINLESS SOFTWARE









Както вече писахме, *Carmageddon 2* направи фурор още преди да бъде пусната официално на пазара. Имам предвид факта, че в Англия й наложиха цензура заради кървищата и насилието, които присъстват в играта. Шумът, който се вдигна тогава беше по-скоро в плюс на *SCI*, отколкото им навреди. Но да видим за какво става въпрос в тази толкова оспорвана игра...

Сядайки зад волана на *Carmageddon 2*, ти автоматично ставаш участник в голямо транс-американско шосейно състезание и преминавайки през най-различни градове, крайната ти цел е да финишираш първи. Дотук тривиално до мозъка на костите си. Ето, обаче, къде е разликата; в тази игра можеш д абъдеш първи по няколко различни начина. Първият е ясен – просто караш по-бързо и по-внимателно от съперниците си. Втори – смачкваш, прецакваш и въобще вгорчаваш живота на останалите състезатели – отстраняваш всички от състезанието и автоматично ставаш победител. Трети (най-интересен) – можеш да спечелиш състезанието, ако прегазиш и последния жив пешеходец, мотаещ се по трасето.

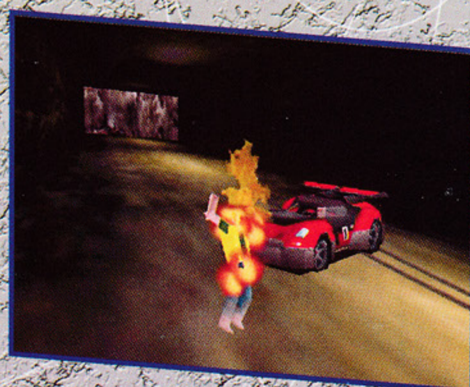
Определено *Carmageddon 2* е по-кървава от предшественика си. Пешеходците вече са направени от полигони, а не са плоски като ваденки и се подчиняват на основните физични закони. При това често можеш да им откъснеш някой крайник, вместо направо да ги залепиш за асфалта. Интелектът им също е впечатляващ – не се учудвай, ако някой от тях паднат на колене и започнат да ти се молят да не ги газиш. Колко сърцераздирателно!

Автомобилният парк на играта е



направо впечатляващ – в него можеш да намериш всякакъв вид причудливи МПСта. Същото може да се каже и за трасетата, по които се състезаваш. Те са доста разнообразни и не те задължават да се движиш само по тях. Ако ти е кеф, можеш да се повозиш из цялото ниво, но трябва да имаш предвид неумолимия хронометър, който отброява секундите, които ти остават до дисквалифицирането ти. За да увеличиш времето си, просто трябва да прегазиш някой нещастник или да разбиеш колата на твой съперник.

Като цяло играта е супер и добавя нов момент в автомобилните симулатори. Ако сте запалени фенове на *Need for Speed 3*, но обичате и кървавите бани, то тази игра е за вас. Тичайте към магазините и... дайте газ!



Myth 2 се изземва от магазините

Bungie, създателите на серията Myth, са организирали изземането на непродадените бройки на Myth 2 от магазините. Причината е сериозен бъг в оригиналната версия 1.0 на играта. Ако играчът е инсталирал софтуера в директория, различна от тази по подразбиране и след това използва програмата Uninstaller, за да я премахне от харддиска си, това може да доведе до доста сериозни проблеми, като дори може да направи компютъра неизползваем. В момента Bungie работят върху версия 1.1 на играта и молят всички, които вече са инсталирали 1.0 да не я деинсталират, а ако трябва да я махнат от диска си, просто да я изтрият ръчно.

TalonSoft купени от Take 2

Take 2 обявиха, че са закупили фирмата TalonSoft. Последната е основана през 1995 от John Davidson и Jim Rose. До момента фирмата е произвеждала основно стратегически игри, като последната е West Front.

Безплатно ниво за Enemy Infestation

Ripcord Games съобщиха, че са пуснали безплатно ниво към 3D стратегията им Enemy Infestation. Това е първото от шесте подаръка, които фирмата ще пусне по Интернет.

LithTech ще включва Miles Sound System

Енджинът LithTech, използван от Monolith Productions в игрите им Blood II и Shogo: Mobile Armor Division, ще включва Miles Sound System. Системата е разработена от RAD Game Tools.

Anno 1602

Издател INFOGRAMES
Производител SUNFLOWERS

W'95, P100, 16M, x4

Появи се нова игра от типа на *Colonization* – *Anno 1602*. И то в момент, когато игроманите вече държат в ръцете си *Caezar 3*. Но момчетата от *Sierra* трябва доста да се притеснят – играта на *Infogrames* не отстъпва на тяхната почти по нищо.

Фабулата на *Anno 1602* е до болка позната – започваш с малко ресурси, построяваш малко селце, събираш още ресурси, построяваш село от градски тип и т.н. докато не издигнеш в небесата огромен град. Основните ресурси, необходими в играта, са инструменти (?), пари, дървесина и въглища. Ако имаш нужда от някой от тях, но



не можеш да го произведеш, просто си го купуваш.

Първото нещо, което впечатлява, това е страхотната графика. С резолюция до 1024x768, три нива на мащабиране и четири точки на ротация, картата, която



играеш, изглежда страхотно. Между отделните нива можеш д асе насладиш на клипчета, въвеждащи те в атмосферата на играта.

Същото се отнася и за приятната музика и звуковите ефекти, разнасящи се от твоите сподвижници.

Самите селища са инспирирани от постройките от 17 век, а при ротация на картата се въртят и самите сгради, за разлика от *Caezar 3*, където те винаги са обърнати с лице към играча.

Delta Force

Издател NOVALOGIC
Производител NOVALOGIC

W'95/98, P166MMX, 32M, x4



Ще започна с въпрос: Играли ли сте *Rainbow Six*? Е, ако сте я играли, то играта, за която става въпрос, е доста подобна. Ти си рейнджър, на който му се поставят задачи, които трябва да бъдат изпълнени: Унищожи водещата кола в колоната, свали еди-кой-си хеликоптер, ликвидирай снайпериста на хълма и т.н.

Оръжия в играта – дал Господ – започвайки от обикновена карабина, преминавайки през снайпер и стигайки до страховит гранатомет. Всяко пушкало има три режима на стрелба – полуавтоматичен, единичен и специален.



Играта е реализирана в тримерна обстановка, при това доста добре нарисувана. Ти имаш възможност да играеш и от първо и от трето лице, като във втория случай можеш да извикаш малко екранче, в което наблюдаваш Света през собствените си очи. Героят ти има и три режима на държане – изправен, лазещ и нещо като патешко ходене. Похвали заслужава и "Mission Briefing" екрана – текстът, описващ мисията, е своего рода хипертекст и при натискане с мишката на даден пасаж от него можеш да видиш репродукция от конкретното място на бойното поле. Забележки имам само към често появяващия се "clipping" ефект и трудния интерфейс.



Petz

Издател MINDSCAPE
Производител PF MAGIC

W'95, P90, 32M, x4



Безпорно, хубаво е човек да има домашен любимец, било то коте или куче. А какво ще кажете, ако може да си отглеждате такова не в апартамента, а на екрана на компютъра? Е, играта Petz ви предоставя тази възможност.

Както много други трети версии на игри, така и Petz: Catz 3 and Dogz 3 не се различава драстично от оригинала. Разбира се, направени с адоста козметични промени, но основата е същата. Домашните ти любимци се държат като истински – мяучат, лаят, глезят се, инатят се и т.н. Диапазонът от породи е доста голям –



при кучетата са представени булдог, чихуахуа, далматинец, лабрадор, пудел, овчарка и др. Видовете котки също не са малко: улична котка, чинчила, персийска, симаска и др. Избирайки някоя от изброените породи, играчът може да смени цвета на животното с предоставените за това средства.

Нова функция в играта е WEB дизайнера. С негова помощ със седемнайсет стъпки можеш да създадеш WEB страница на домашните ти любимци и да ги демонстрираш пред Света.



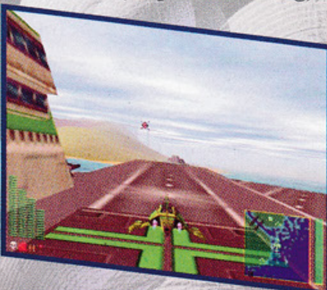
Return Fire 2

Издател RIPCORD GAMES
Производител SILENT

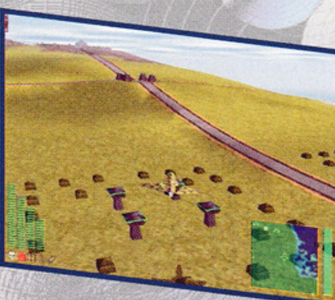
W'95, P133, 16M, x4

Имало едно време конзола, наречена 3DO и един от най-големите хитове, писани за нея бил *Return Fire*. И ето че в наши дни *Silent Software* решиха да "възкресят" играта, пускайки на пазара нейно продължение, този път само за PC.

Return Fire 2 е от така наречения жанр "Превземи знамето" (Capture the Flag).



Този термин ни е познат и от Deathmatch мултиплейъра към редица пуцалки от първо лице и стратегии в реално време. Но да се върнем на играта, за която върви реч. Идеята й е сравнително проста – имаш на разположение шест превозни средства (ПС) – танк, ASV, джип, хеликоптер, реактивен самолет и моторница. Целта ти е да избереш най-подходящото от тях за съответния терен, да разбиеш защитата на вражеската база, да се промъкнеш с джипа в лагера му и да му тафнеш байрака. Всяко ПС има уникално въоръжение и различно ниво на защита от попадения, така че правилният ти избор в началото на всяко ниво е задължително условие за успех. Целият този екшън се развива на напълно тримерен терен с добра графика и ефекти, без това да попречи на играта да бъде лесна за овладяване.



С чисто сърце мога да кажа, че втората част е по-интересна от оригинала и всички, които търсят лесното забавление има на какво да се изкефят.

PC НОВИНИ

Bill прави дебют

Не, не става въпрос за Бил Гейтс, а за новия безплатен игрови сайт Bill's Games. Той няма да включва игри, разработени с Java и Shockwave, а само CGI игри. Заглавията, включени в момента в този сайт са Solitaire, бесеници, лабиринти и пъзли. Според създателя, Bill Kendrick, сайтът ще бъде предназначен предимно за възрастни, които използват WebTV устройства.

Новини около System Shock 2

Looking Glass, които пуснаха наскоро Thief: The Dark Project, разкриха подробности около системата за генериране и развитие на героите, използвана в очакваното им RPG заглавие System Shock 2. Това ще бъде първата игра, в която ти сам ще изграждаш първоначалните данни на своя герой, който след това ще се впусне в приключения, реализирани подобно на екшъните от първо лице.

И Чехите правят игри

I-Magic обявиха, че през лятото на 1999 ще издадат играта Flashpoint, разработвана от чешката фирма Bohemia Interactive. Тя ще представлява тримерен боен симулатор, базиран на хипотетичен конфликт от времето на Студената война. В играта ще бъде заложен сериозен мениджмънт на войските ти, контрол върху амунициите и изискване да не се притеснява цивилното население (!?).

Нови автомобили за NFS 3

Electronic Arts предоставиха в своя сайт www.ea.com три нови автомобила, които играчите могат да си източат безплатно. Последният от тях е Lister Storm GTL, който използва двигател от Jaguar и развива скорост по-голяма от 300 км/ч.

Какво ще издаде Nintendo през 1999?

От Nintendo обявиха списък с игрите, които възнамеряват да издадат за N64 през 1999 година. Те са:

Banjoo-Tooie (RARE), Donkey Kong 64 (RARE), Perfect Dark (RARE), Starcraft 64 (Blizzard), Super Mario 64 2 (Nintendo), Battlezone (Activision), Castlevania 64 (Konami), Hybrid Heaven (Konami), Command and Conquer 3D (Westwood), Shadowman (Acclaim), Formula 1 (Psygnosis), Sim City 2000 (Infogrames), Micro Machines 64 (Codemasters), Caramageddon 64 (SCI), Jet Force Gemini (RARE), Conquer 64 (RARE) и Earthworm Jim 3D (Interplay).

Купете си Dreamcast

Тези от вас, които са нетърпеливи да си купят новата конзола на Sega – Dreamcast, могат да направят това по Интернет на адрес: _http://www.ebworld.com/ebx/promotions/dreamcast/_. *Цената е 699 USD и включва конзолата, два контролера и две игри: Virtua Fighter III TB и Incoming.*

Проблеми с Turok 2

Напоследък зачестиха оплакванията по Интернет, че при продължителна игра на Turok 2: Seeds of Evil (повече от 2 часа), играта забивала или се забавяла до невъзможност. Последната ни информация е, че най-вероятната причина за това е прегряването на четири мегабайтовия RAM пакет. Ето някои съвети за справянето с този проблем:

- наместете добре RAM пакета в порта;

Fifa 99

Издател EA SPORTS
Производител EA SPORTS

Според мен на въпроса: "Кой е най-добрият футболен симулатор?", болшинството от игроманите ще посочат сериите FIFA на EA Sports. 1998 година донесе на феновете на играта три страхотни заглавия: FIFA '98, World Cup '98 и FIFA '99. Последната игра, за която й става дума, включва около 200 отбора, измежду които има и клубни отбори от цял свят. Официалният лиценз от FIFA, даден на EA Sports, е доказателство, че отборите са представени доста акуратно. В играта са включени и всички официални състезания и едно "измислено": European Dream League, в което мерят сили всички топ-отбори от Стария континент.





Най-важните подобрения, направени във FIFA '99, са увеличените кадри в секунда при анимирането на играчите и прецизирането на по принцип доста добрия контрол на движенията. Изкуственият интелект на играчите също е подобрен и играта много се доближава до истинското преживяване на терена. Коментарите във FIFA '99 са поверени не на кого да е, а на Гари Линекер, Джон Мотсон, Марк Лоуренсон и Крис Уадъл от BBC. Въобще, играта притежава страхотна атмосфера и въпреки бързото и появяване след World Cup '98, феновете на серията няма да се чудят дали да се изръсят за нея.

Ninja Shadow Of Darkness

Издател EIDOS INTERACTIVE
Производител EIDOS

Без майтап, Eidos направиха игра за нинджи – тема, присъща на японските фирми за игри. Твоят герой е нинджа на име Куросава (все едно японците да направят игра за американски гангстери и да кръстят главния герой Скорцезе) и целта му е да унищожи лошия Демон (доста триви, бих казал).

Играта е реализирана с изометричен 3D поглед, като камерата сменя понякога ъгъла си за подобра видимост. Движението на героя ти е линейно, като по пътя си той трябва да събира ключове за различни врати и да пребива враговете си с удари и ритници. Отделено е внимание и на различни пъзели, които трябва да разрешиш, за да продължиш нататък. С напредването му в играта, враговете, пейзажът и времето се променят, което е реализирано доста добре. Боят е ранообразен с различни оръжия като ножове за хвърляне, които Куросава намира из нивата.

Ако сте фенове на платформените игри, то тази игра е точно за вас. А и да не сте, то графиката си заслужава да й отделите два-три дена.







Quake

Издател SEGA
Производител LOBOTOMY SOFTWARE

След като си поиграха на Doom, Hexen, Exhumed и Duke Nukem 3D, собствениците на Sega Saturn ще могат да се насладят на най-успешната 3D пуцалка на всички времена – i. Въпреки че за PC отдавна излезе Quake 2, Lobotomy Software заслужават похвала за качествената конверсия на първата част (втората сигурно ще е непосилна за издъхващия хардуер на Saturna).

За тези, които не са виждали играта за PC, ще направя кратко пояснение: Quake се води неофициално за продължение на Doom. И както се досещате, играта е пълна с грънтове, мутирали огри с моторни резачки и цяла паплач от неописуеми гадове. И всичкият този екшън се развива на фона на готически подземия и зали, като освен здравата пукотевица, ще ти се налага да търсиш тайни проходи, ключове за различни врати и т.н.

От Lobotomy Software са се справили добре и с недостатъците на джойстика в сравнение с управлението на PC версията, като са включили и аналогова поддръжка за NIGHTS контролера. Единственото разочарование, свързано с играта, е липсата на мултиплейър режим.





The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Издател NINTENDO
Производител NINTENDO

Ocarina of Time доказа за пореден път, че разработчиците на игри от Nintendo са едни от най-добрите в бранша. Играта е наистина забележително постижение. Тя представлява един красив свят, на който му е вдъхнат живот със редица загадки, тайни, врагове и приятели.

Главният герой – Link, трябва да се справи с най-различни задачи, като има възможност да комуникира с останалите персонажи в играта, да събира предмети и, не на последно място, да унищожава враговете си. Интересен момент в Ocarina of Time е това, че целият свят се движи по часовник – в края на деня се смрачава, настъпва нощта, после се развиделява и идва отново ден и т.н. И всичко това се случва на фона на твоите действия. Самият Link с напредването си в сюжета остарява (хайде, да речем, възмъжава).

Гамата от задачи, които трябва да изпълниш, е доста богата, включвайки стандартните премествания на предмети и превключвания на различни бутони. Освен това в играта е пълно с тайни места и под-игри.

За изпълнението на играта просто нямам дума. Страхотно 3D, страхотно графично обкръжение, добър контрол на движенията, приятно озвучение. Е, какво му трябва на човека...





- Оставете капака на порта отворен;

Ако играта ви продължава да забива и след прилагането на горните мерки, ще трябва да я смените с друго копие.

Ново кормило за Playstation

ASCII обявиха, че пускат на пазара кормило за конзолата на Sony. Новият продукт, чието име е Aftershock, ще включва Dual Shock и аналогов съпорт и ще се продава с педали.

Филм за Tekken

Филмът Tekken се появи на видео на 7 декември, миналата година (колко странно звучи). В него се дават подробности за историята, заложена в сюжета на известната Playstation серия.

Новини от Sega

Най-новите слухове около появяването на Dreamcast извън пределите на Япония са, че конзолата ще стартира продажбите си в Америка на 9/9/1999 (супер дата), а в Европа – малко след това, за да е в наличност за Коледните празници.

Нова Voodoo2 базирана карта

Hightech Suppliers обявиха, че са пуснали на пазара нова видеокарта – Flash 3D-II TVpro. Освен вградения чип Voodoo2 на 3Dfx с 12MB видео памет, картата разполага с TV изход с професионално качество, позволяващ без допълнителни драйвери да се постигне резолюция от 1024x768, при това на поносимата цена от 180 USD.

ИЗДАТЕЛ: EIDOS

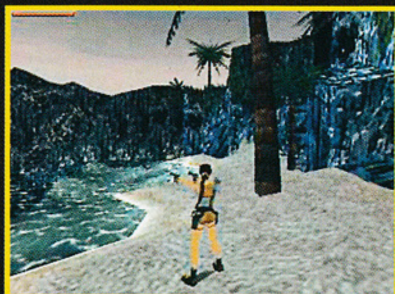


TOMB RAIDER ADVENTU…

Минимална конфигурация:
Pentium 166 MHz
16 MB RAM
7 MB свободно дисково пространство
4x CD-ROM

Препоръчителна конфигурация:
Pentium 200 MHz
32 MB RAM
7 MB свободно дисково пространство
8x CD-ROM

Когато през 1996 година на пазара се появи първата част на TOMB RAIDER, на хоризонта изгря името на токущо формираната фирма *Eidos*. Това заглавие даде и нов облик на графичните приключения и демонстрира възможностите на новата тогава *3dfx* технология. Най-новата, трета версия на играта не е кой знае колко променена в сравнение с втората, като се изключат подобренията в графиката и страхотните и разнообразни пейзажи, в които се развива сюжета.



Ей, гле'й к'ва красота!

Момчетата от *Derbyshire Codeshop* са свършили добра работа и на човек често му спира



дъха при вида на екзотични местенца от сорта на Ацтекската дъждовна гора. Друг плюс е, че тук те са доста по-разнообразни от тези в предишните две издания на TOMB RAIDER. В третата част кака Лара обикаля най-различни места – от бъкащи от змии гори до кварталите на Лондон. Всяка локация има своя собствена атмосфера, специ-



фични врагове, а Лара подбира за себе си най-подходящото облекло.

Самите нива са по-малко линейни от тези в предишните версии на TOMB RAIDER. След като изпълниш първите четири етапа в Индия, например, ти се дава възможност да избереш следващото ниво измежду три – Area 51, London и South Pacific. Те могат да бъдат изиграни в произволен ред, като изборът ти може да си има своите предимства или недостатъци.

Писна ми да ходя пеша!

Включените в играта

MB III
DER
RES OF LARA CROFT

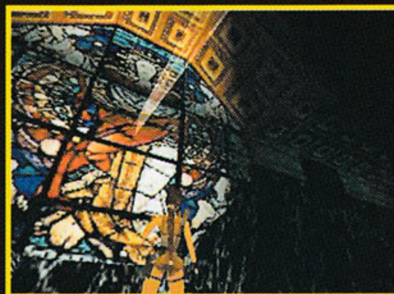
ПРОИЗВОДИТЕЛ: CORE DESIGN



различни превозни средства доста я разнообразяват. В някои от нивата ще можеш да се насладиш на управлението на мотор, в други – на лодка, в трети – на каяк, и дори на минна количка. Всички превозни средства се командват отлично и са добро средство за почивка от постоянните тичания и скокове, които са ни писнали още от *Tomb Raider 1* и *2*.

Тук клякам, там подскачам...

Начина на игра в *Tomb Raider 3* е единственото нещо, което можеше да се пипне повече. В играта е използван контрола на движенията, познат ни от втората част, като нововъведения почти няма. Единствените нови движения са патешкото ходене и спринтирането. Въпреки липсата на иновации, играта е завладяваща, както е била винаги, но човек остава с впечатлението, че поскоро играе expansion pack за *Tomb Raider 3*, отколкото изцяло нова версия.



Тра-ли-ли-ли-ла!!!

Както и в предишните две игри от серията, звукът играе огромна роля в създаването на атмосферата в играта. По стар обичай *Tomb Raider 3* се отличава със страхотни фонови семпли и широк спектър от инцидентни мелодии. Фоновите звуци (чуруликане на птички, автомобилен шум от градския трафик и т.н.) са може би най-впечатляващи от включваните досега в компютърни игри.

Съдът заключава, че...

Tomb Raider 3 е поредната серия от поредицата – заглавие, което феновете на надарената Лара няма да се замислят да добавят към колекцията си.

Определено по-добра от предшественичките си, единственото, което й липсва е новаторството. *Core* трябва доста да помислят за модернизация на *Tomb Raider 4*, ако не искат играта, която ги направи известни, да ги изгони от пазара. А сега, грабвайте клавиатурите и ... – вие си знаете!



INFINITE WORLDS

INTERPLAY/BLACK ISLE STUDIOS

Infinite Worlds е поредната игра, базирана на неостаряващия Rouge. Тук отново ще трябва да се навираш в дълги, тъмни коридори, да ги изследваш, да се биеш с чудовища и да се снабдяваш с оборудване. Както във всяко друго RPG заглавие, и в Infinite Worlds започваш със създаването на героя си. Имаш избор измежду девет раси – Човек, Елф, Великан, Гном, Джудже, Огър, Йети, Сарис и Трол. Типа на оборудването ти зависи от това, към коя гилдия ще се присъединиш – военна, магьосническа, нинджа и т.н. Графиката е прилична, дължината на играта – също, така че да почакаме официалната версия!





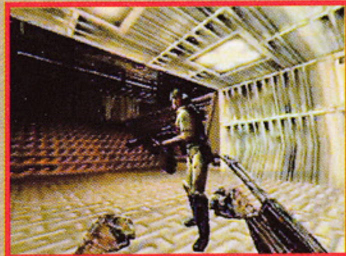
ALIENS VS. PREDATOR

FOX INTERACTIVE

След големия успех на играта Aliens vs. Predator за вече несъществуващата конзола на Atari - Jaguar, Rebellion искат да го повторят и за PC. Новата им игра представлява 3D пуцалка от първо лице, в която играчът ще може да се превъплъщава в ролята на морски пехотинец, Хищника или на някой от Пришълците. Всеки от трите вида герои ще има свой набор от оръжия и ще вижда околния свят по различен начин.

Играта обещава да е интересна, но може би няма да стигне графичните върхове на Half -Life.



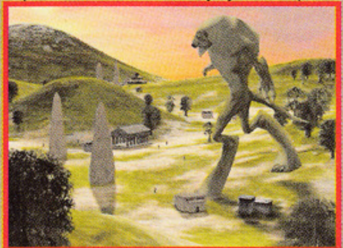


BLACK & WHITE

LIONHEAD STUDIOS

Още една стратегия в реално време се задава на хоризонта – Black & White. Ако трябва да я опиша с две думи, те са Chaos и Populous (оригинала). Играта се развива в Света Eden, който е донякъде копие на Земята. Измежду племената, които го населяват, могат да се срещнат Ацтеки, Зулуси, Гърци, Индианци и т.н. Ти си част от група магьосници, дошли от далечни земи. Скоро става ясно, че силите ви нарастват, когато селяните ви боготворят.

И така помежду ви започва съревнование за приобщаване на колкото се може повече поддръжници, което ще може да се развихри и по Интерет.





DESCENT 3

INTERPLAY

След огромния успех на Descent 1 & 2, през декември 1997 година фирмата Paralax се „разцепи" на две – Volition и Outrage. Първата пусна на пазара Descent: Freespace, докато Outrage продължиха разработката на третата част на играта. Проектът е стартирал още през 1996 година с модернизирана версия на 3D машината на оригиналния Descent, но тази идея вече е изоставена и демото на играта, което се появи наскоро, е с коренно променено 3D. На пръв поглед новото заглавие ще може лесно да премери сили дори с Forsaken – игра, от чиято графиката може да ти секне дъха.





НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

Mattel купува The Learning Company

Mattel Inc., известна с поредицата кукли Барби и количките Hot Wheels, обяви, че е в процес на покупка на софтуерния гигант The Learning Company за 3.8 милиарда щатски долара.

Тази сделка ще добави към продуктовата линия на Mattel заглавия като Myst и Riven.

Нов patch за Unreal

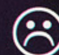
Здраво работещите момчета от Epic Megagames пуснаха за точене нетърпеливо очаквания 220 Beta patch за Unreal.

Той е голям само 6.5 MB, но включва широк диапазон от поправки и добавки за соло и мултиплейър режимите на играта.

Дори са добавени нови звуци за стрелба от различните видове оръжия.

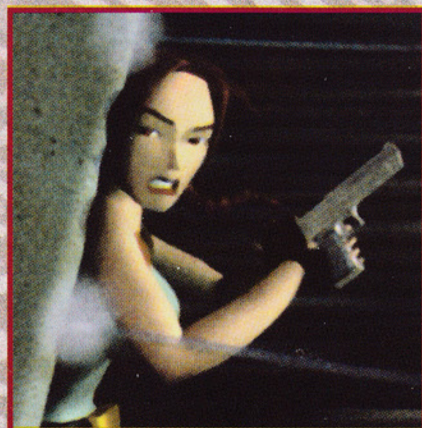
За справка: http://unreal.epicgames.com/Versions.htm.





TOMB RIDER III

МИНАВАНЕ НА НИВОТО:
Извършете следните движения: Извадете Пистолетите. Стъпка назад. Стъпка Напред. Патешко (Duck) и станете. Завъртете се 3 пъти и скочете напред.
ВСИЧКИ ОРЪЖИЯ:
Извършете следните движения: Извадете Пистолетите. Стъпка назад. Стъпка Напред. Патешко (Duck) и станете. Завъртете се 3 пъти и скочете назад.
САМОУБИЙСТВО:
Всички оръжия:
Извършете следните движения: Стъпка назад. Стъпка Напред. Патешко (Duck) и станете. Завъртете се 3 пъти и скочете назад или напред.



RAINBOW SIX

За да активирате кодовете натиснете ‘ в играта:

TEAMGOD = Безсмъртие за отбора
AVATARGOD = Безсмъртие за играча
STUMPY = Stumpy Mode On
CLODHOPPER = Удължава ръцете и краката на играча
MEGANOGGIN = Мега глава
BIGNOGGIN = Голяма глава
5FINGERDISCOUNT = Презарежда
NOBRAINER = спира AI
DEBUGKEYS = ?
SILENTBUTDEADLY = ?
FASTACTIONRESPONSETEAM = ?
TURNPUNCHKICK = сменя играчите от 3D на 2D
EXPLORE = състояние на победа

NEED FOR SPEED III

Въведи следните кодове във основноия екран
rushhour – Повече улично движение
empire – писта Empire City
elninor – El Nico автомобил
merc – CLK GTR автомобил
jag – Jaguar XJR-15 автомобил
allcars – отключвате всички автомобили
gofast- По- бърза кола при single race
go01 – Mazda Miata
go02 – Toyota Landcruiser
go03 – Cargo Truck
go04 – BMW 5 Series
go05 – 71 Plymouth Cuda
go06 – Ford Pickup
go07 – Jeep Cherokee
go08 – Ford Fullsize Van
go09 – 65 Mustang
go10 – 66 Chevy Pickup
go11 – Range Rover
go12 – School bus
go13 – Caprice Classic Taxi
go14 – Chevy Cargo Van
go15 – Volvo Station Wagon
go16 – Sedan
go17 – Crown Victoria Cop Car
go18 – Mitsubishi Eclipse Cop Car
go19 – Grand Am Cop Car
go20 – Range Rover Cop Car/рейнджърски автомобил







SMALL SOLGIERS

Докато играете, задръжте [Shift] + [Ctrl] + S + X. Отпуснете S и изчакайте около 3 секунди преди да отпуснете останалите. Така активирате cheat mode. Ако всичко е точно, ще се появи мигаща червена линия в долния десен ъгъл на екрана. След това въведи един от следните кодове и натисни [Enter]:
mcleod 1 – Безсмъртие
mcleod 0 – махане на Безсмъртието
toys [брой] – въведете нужния брой играчки
clear – маха fog of war



CAESAR 3

Натисни десния бутон на мишката върху кладенец, когато имаш помалко от 5,000 денари.
Натисни [Alt+k], и след това въведи един от следните кодове:
Повече пари: [Alt]+C
Незабавна победа: [Alt]+V





TEKKEN 3

• Записвачка
Отиди в practice mode и избери 1P Freestyle. След това в под-менюто задръж L1+L2+R1+R2 и натисни О. Така ще можеш да записваш ударите които си направил

•Тайно интро
След инторото с Heichi, задръж L1+L2+R1+R2на екрана който казва NAMCO за втори път.

• Пози на победителя
Други пози: Задръж един от Kick бутоните докато тече повторението кодато спечелиш.
Нормални пози: Задръж един от Punch бутоните докато тече повторението кодато спечелиш.
За да стане трябва да държиш бутона по време на целия Replay. Не всички играчи имат такива пози.

• За да играете с Gon
Спечели с Doctor Boskonovitch. След това във Arcade екрана натисни D-pad-а във всички посоки. Друг начин е да го победиш във „Ball mode".

• Ball mode
Изгледай „outtro"-тата на всички играчи за да откриеш „Ball Mode"

• Theatre mode
Открий Всички играчи и изгледай техните приключвания.

• Друга интордукция
Спечели с всички играчи (и скритите)

• Други костюми
Играй с един от следните играчи показания брой пъти: Xiaoyu's (50 пъти), Jin (50 пъти), Anna (25 пъти), Gunjack (10 пъти)



ИЗБОР НА НИВО
Въведи Триъгълник, Триъгълник, X, О, Триъгълник, Триъгълник, X, О като парола.

ПАРОЛИ НА НИВАТА
Ниво Парола
2 Квадрат, Триъгълник, X, О, Триъгълник, Квадрат, О, X
3 Квадрат, X, О, Триъгълник, Триъгълник, Квадрат, X, О
4 Квадрат, Триъгълник, X, О, О, Триъгълник, X, О
5 X, О, Квадрат, X, Триъгълник, Квадрат, X, О
6 Квадрат, О, Триъгълник, X, О, X, Квадрат, О
7 X, О, Квадрат, X, Триъгълник, Триъгълник, X, О
8 X, X, О, Триъгълник, X, О, Квадрат, X
9 О, X, О, Квадрат, X, О, Квадрат, О
10 О, Триъгълник, О, О, Квадрат, Триъгълник, X, О
11 X, Квадрат, О, X, X, Квадрат, Квадрат, О
12 X, X, О, X, О, X, Квадрат, О
13 О, Триъгълник, X, О, Триъгълник, Квадрат, X, О
14 Квадрат, Триъгълник, X, О, Триъгълник, X, О, Квадрат
15 Квадрат, Триъгълник, X, О, Квадрат, Триъгълник, X, О
16 О, X, О, Квадрат, Квадрат, X, Квадрат, X
17 О, Квадрат, Триъгълник, X, Триъгълник, X, О, Квадрат
18 Квадрат, О, Квадрат, X, X, О, О, Триъгълник
19 X, О, X, О, Триъгълник, Триъгълник, X, О
20 Триъгълник, Триъгълник, X, О, Триъгълник, Триъгълник, X, О





MADDEN NFL'99

СКРИТИ ОТБОРИ
Въведи един от следните кодове:

ОТБОР	*КОД*
NFC Pro Bowl	BESTNFC
AFC Pro Bowl	AFCBEST
All-Madden	BOOM
All-Time Stat Leaders	IMTHEMAN
60s Greats	PEACELOVE
70s Greats	BELLBOTTOMS
80s Greats	SPRBWLSHUFL
90s Greats	HEREANDNOW
All-Time Greats	TURKEYLEG
75th Anniversary Team	THROWBACK
NFL Equipment Team	GEARGUYS
1999 Cleveland Browns	WELCOMEBACK
EA Sports	INTHEGAMET
iburon	AMMERHEAD

СКРИТИ СТАДИОНИ
Въведи един от следните кодове:

ИГРИЩЕ	*КОД*
EA Sports	EASTADIUM
Tiburon	OURHOUSE
Cleveland	DOGPOUND99
RFK	THEHOGS
Original Miami	NOTAFISH

(следва)

ХУМОР УКАЗАНИЯ ЗА ПРАВИЛНО ИЗПОЛЗВАНЕ И СЪХРАНЕНИЕ НА ДИСКЕТИ ХУМОР

Ако дискетата ви е пълна, а имате нужда от още малко място, раздрусайте я силно за около две минути. Така ще наместите данните и ще се освободи място. Преди друсането залепете всички отвори със скоч, за да не загубите информация.

Периодично напръсквайте дискетите си с инсектициден спрей. Това ще ги предпази от вируси.

Вие може да поддържате данните си свежи, като съхранявате дискетите си в отделението за зеленчуци на хладилника ви. Ако те замръзнат, просто ги стоплете в микровълновата печка или във вряща вода.

Никога не оставяйте дискети в компютъра, тъй като има опасност от изтичане на информация, която да корозира вътрешните му механични части.

Дискетите не могат да бъдат копирани с помощта на ксерокс машина. Ако имате нужда от дублиране на информацията, просто вкарайте във флопито две дискети. Както и данни да записвате с това устройство, те ще бъдат отразени и на двете дискети.

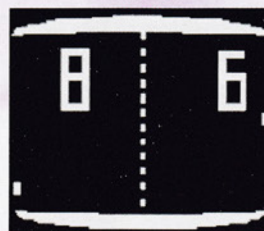
Никога не поставяйте дискета в компютъра надолу с главата. Има опасност информацията да изпадне от повърхността и да задръсти механиката на устройството.

История на игрите: PONG

В миналия брой ви запознах с първата видеоигра – Space War. Следвайки хронологията на събитията в game-индустрията, този път ще ви разкажа за първата аркада и въобще, първата игра, станала достъпна за всеки. Става въпрос за Pongo – първия продукт на фирмата Atari.

През 1962 година – две години след създаването на Space War, един студент от Университета в Юта – Nolan Bushnell, започнал пренаписването на играта за по-малък компютър. Този негов къртовски труд продължил 7 години, като резултатът бил играта Computer Space. Въпреки че си приличала с оригинала, Bushnell успял доста да я поразвали и хората я намерили прекалено трудоемка за игра. След този свой провал Bushnell напуснал Ampex и основал своя компания – Atari, през 1972 година. Първоначално идеята била фирмата да се казва Syzygy, но името било вече резервирано от компания за покриви. Същата година Magnavox тихичко пуснали на пазара първата домашна конзола – Odyssey (за продуктите на Magnavox четете в следващия брой).

Първият инженер на новосъздадената фирма бил Al Alcorn – бивш служител на Ampex. Първоначалната идея на Bushnell била да се проектира игра с автомобили, но тъй като Alcorn имал доста малък опит с видеоигрите, шефът му се принудил да му даде задание за проста пинг-понг игра. Новата играта била кръстена Pong по две причини – първо, защото топчето издавало подобен звук при удар в преграда и второ, защото името Ping-Pong било вече запазено.





Първоначално Bushnell имал намерение да продаде Pong на Midway или Bally, но след проведения успешен тест в един бар, решил играта да се произвежда от Atari. Аркадната версия на Pong имала огромен успех и скоро на пазара се появили и няколко имитации и дори две-три официални продължения.

Виждайки бъдеще в подобни разработки, Alcorn започнал да разработва версия за домашна конзола. Проектът имал кодово название Darlene – името на служителка на Atari по това време. Този начин на наименоване станал прецедент и от този момент нататък много от проектите на фирмата носели имената на раотнички от фирмата.

“Домашният” Pong се появил на бял Свят през 1975 и бързо се превърнал в найдобре продаваната позиция в каталога на Sears. Atari били принудени да лансират играта чрез тази фирма, т.к. те нямали достатъчно ресурси за провеждане на собствена маркетингова кампания.

Успехът на домашната версия на Pong стимулирала появата на нови имитации, които били подпомогнати и от факта, че Atari не били регистрирали името на играта си като запазена марка.

ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА

Име: ....

Адрес: ....

Текст: ....

....

....

Безплатна (до 7 думи) ❐ Платена (над 7 думи) ❐

Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 50 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).

От всички, които са отговорили правилно на въпросите от талон 6, награди получават:

Кирил Костадинов – Сливен, ЕГН 8602218282

Ивайло Илиев – София, ЕГН 7705016625

На спечелилите честито. Те могат да получат наградите си в София, в магазина на фирма Пулсар – ул. Сердика 28.



Те са вашите надеждни партньори. Открийте с тях света на виртуалната реалност!

ХАРДУЕР

МОСТ КОМПЮТЪРС
www.most.bg
Сверете часовника си!

ТВ ИГРИ

ФИРМА „ПУЛСАР“

Официален дистрибутор на SEGA за България.

София, ул. „Сердика“ № 28,
Тел.: 02/ 83 26 35, 981 59 67.

СОФТУЕР



МУЛТИМЕДИА ООД

- ✓ Приложен софтуер
- ✓ Графични системи
- ✓ Мултимедийни системи
- ✓ Дизайн
- ✓ Изработване на WEB-страници
- ✓ Локални мрежи

1202 София, ул. Братя Миладинови № 58
тел.: 02/ 83 10 53, 83 21 86 факс: 02/ 83 25 45

E-mail: mail@multimedia.bg
http://www.multimedia.bg

ИНТЕРНЕТ



Най- добрият Интернет-доставчик в София!

София 1164, п. к. 71
тел.: (02) 980 96 66; факс: (02) 980 64 31



Компютърни системи за игромани!

София 1113,
бул. Цариградско шосе 125, блок 26Б
тел.: (02) 731 173, 971 3262 факс: (02) 971 20 21
e-mail: office@risk.bg

МАЛКИ ОБЯВИ

➲ ***831053*** Продавам Sega *Megadrive* II, маркови, 1 година гаранция. Цена: 90$.

➲ ***831053*** Продавам *Sony Playstation*, маркови, 1 година гаранция.

Цени: *PSX*+джойстик – 175$, *PSX+Dual shock* – 185$, *PSX*+два джойстика и мемъри карта, 15 блока – 195$.

➲ ***0357/3780*** Продавам *Gameboy* + дискета за 60$.

➲ ***2922816*** Продавам оригинален *Megadrive* с 1 касета – 70000 лева.

➲ ***034/29302*** Търся играта *Leisure Suit Larry*.

➲ ***721116*** Продавам *386DX 40 MHz*, копроцесор, 8 Mb RAM.

Купувам харддиск от 80 до 500 Mb, цена до 30$, вечер.

➲ ***361312*** Продавам *Sega Master System II* със 7 касети.

➲ ***4694131*** Търся играта *Commandos*, спешно!

➲ ***442617*** Купувам CD *“PC Games Mania 97”*.

➲ ***629098*** Продавам *Sega Megadrive* – 50$, дискети – 10$.

➲ **062/22924** Търся хардуер и програми за Правец 8.

➲ ***052/880017*** Купувам Sony Playstation.

➲ ***0746/24925*** Купувам Sony Playstation на старо до $100.

➲ ***062/22924*** Търся хардуер и програми за Правец 8С.

➲ ***046/39285*** Продавам нов Playstation изгодно.

➲ ***068/46183*** Продавам дискове за Sony Playstation.

➲ ***271458*** Продавам Premier Manager за PC.

➲ ***564601*** Продавам много Nintendo Famili Game и дискета.

➲ ***218817*** Продавам дискети за Famili Game..

За приятелите на Игромания

НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА СЕ ВКЛЮЧИТЕ В ИНТЕРНЕТ СЪС СВОЯ WEB-СТРАНИЦА

Цена за изработване: 15 000 лева.
Такса за 6 месеца: 15 000 лева.
Вашият адрес ще бъде:
*www.multimedia.bg/gamemania/*вашето име**

За контакти: 83 10 53, 83 29 74.

В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания“ (виж стр. 14).
Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 50 лева на символ (знак).
Плащането става в брой на адреса на редакцията - гр. София, ул. “Братя Миладинови” 58, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон Доверие, гр. София.

ЦЕНИ ЗА РЕКЛАМА

I-ва корица	5 000 лв./кв. см.
До главата	10 000 лв./кв. см.
16 стр.	3 000 лв./кв. см.
Вътр. стр.	2 000 лв./кв. см.

ОТСТЪПКИ:

от 200 х. лв. до 500 х. лв.	*2 %*
от 500 х. лева до 1 млн. лв.	*5 %*
над 1 млн. лв.	*10 %*

Цените са без ДДС.

Главен редактор ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ; *Редколегия* ПЕТКО ДИЛЧЕВ, ДИМИТЪР ДИЛЧЕВ; *Дизайн и предпечатна подготовка* МАРГАРИТА ТРИФОНОВА; *Художник* ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

ИГРОМАНИЯ

ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД
ISSN 1311-090X

Адрес на редакцията:
София, ул. „Цар Симеон“ № 98, тел. 02/ 83 10 53,
E-mail: gamemania@multimedia.bg
В списанието са използувани материали от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.

ISSN 1311-090X

ИГРОМАНИЯ

LiberoGrande™



namco®